Año I Nº 1 · $ 9.90.-

Top Kids

LA FIGURA DE ACCION DE JOHNNY CAGE CON PEDESTAL PARA COMENZAR TU COLECCION

Johnny Cage en el Mortal Kombat

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Inxs en Top Kids

Dragon Ball Z (I, II, III)

NBA JAM

EL COMIC DE MORTAL KOMBAT

¡Por fin un programa que inventaste vos!

TOP Kids

A la medida de tus sueños

Material escaneado por: JTKc para /TORKIDSCLUB

Conduce con toda la onda:
Pablo Marcovsky

Participa especialmente:
Diego Ferrari

CON:

- Games
- Clips
- Música
- Reportajes
- Idolos
- Humor
- Información
- Condensados de dibujos
- Rankings
- Competencias de Games
- Trucos
- Un lugar para intercambiar cosas
- Y una banda tocando en el piso mucho, no?

SABADOS 15 hs.

ATC
ARGENTINA TELEVISORA COLOR

STAFF

Editorial Edukit s.a.

Editor responsable
Julio Miarnau
Director
Fernando Salas
Arte
Abbate + Bonafini + Cobas
Marketing
Stéphane Le Corguillé
Publicidad
Carlos Robbiano
Coordinación General
Daniel Le Corguillé
Fotocromía
SuperType s.a.
(Alsina 2041 - Cap.
Tel.: 951-2308/2509/7379)
Impresión
Impreso el 18 de marzo de 1994 en los talleres de Editorial Perfil s.a.
(California 2715/31 Cap.
Tel.: 287050/0041 al 44)
Distribución Cap. y Gran Bs. As.
Ayerbe y Asoc.
(E. de Luca 1650 Cap.
Tel.: 941-7444)
Distribución Interior
Disa (Pte. L. S. Peña 1836 Tel. 304-9377)
Colaboradores
Coyote Barolo
Washington Baez
Otto Scharemberg
Tef

N° de Propiedad Intelectual: en Trámite

Todas las marcas y nombres mencionados tienen su © y ™ y están registradas a nombre de sus respectivos dueños.

© 1992 MORTAL KOMBAT ® es una marca registrada de MIDWAY® MANUFACTURING COMPANY. Todos los derechos reservados.

EDITORIAL

Como ustedes saben, toda revista tiene su editorial. Ésta también. Aquí, se supone, los que hacen la revista dicen cuáles son sus intenciones, qué es lo que piensan hacer... En otras palabras: prometen lo que imaginan es bueno para el lector. En este caso, los lectores son ustedes (chicos entre 8 y... 13, 14, 15 años).

Por eso nosotros, que hace un tiempito ya no tenemos esa edad, pedimos AUXILIO!!!... a ustedes.

Para que nos ayuden a hacer esta revista. Para que nos digan qué secciones, artículos, notas les parecen buenas y cuáles resultan un poco pesadas.

Si ustedes nos ayudan y nosotros cumplimos con las sugerencias que nos hagan, TOP KIDS va a mejorar número a número y en poco tiempo tendremos la revista que todos queremos tener.

El dire

SUMARIO

3 Editorial
4 Johnny Cage en el MORTAL KOMBAT
7 Top Kids Games
9 Cine y Video
10 Games: Dragon Ball multiplicado por tres
12 Cambio de mano
13 TK Toys: NIKKO
14 Reportaje a un ídolo: INXS
16 Top Kids Música
18 Novedades: NBA JAM
19 S & G: Los Fabulosos Cadillacs
21 Horoscopo
22 Deporkids: El mundial
23 Humor Top
24 Top Kids juguetes
25 10 años en 10 líneas
26 Bocabierta (correo)
27 Fuera de casa
28 Top Kids TV
29 Comic: MORTAL KOMBAT
34 Top Kids Hobby

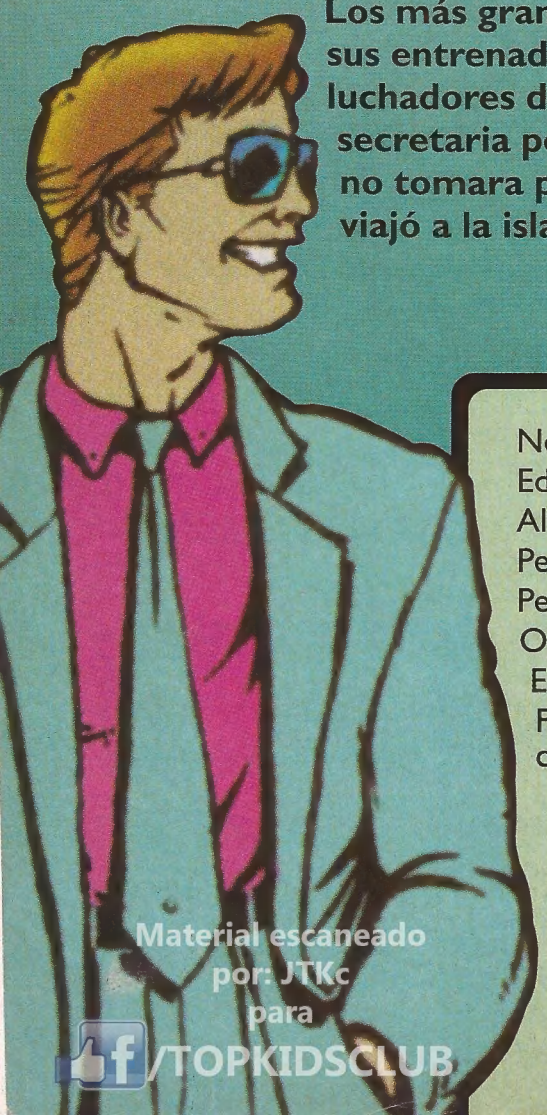
Escaneado por: JTKC para TOPKIDSCLUB

La figura adjunta a este ejemplar es un obsequio promocional por lo que carece de valor comercial.

JOHNNY CAGE

Un actor en el Mortal Kombat

Es conocido en todo el mundo por sus películas de artes marciales pero mucho más por haber aceptado el desafío de Shang Tsung de participar en el MORTAL KOMBAT. Johnny, su verdadero nombre es John Carlton, nació en Venice, California, y su carrera cinematográfica fue meteórica. Los más grandes maestros mundiales de artes marciales fueron sus entrenadores y logró en algunos años superar a los mejores luchadores de nuestro tiempo. Tanto Chuck, su agente, como su secretaria personal, trataron de convencer a Johnny para que no tomara parte del torneo, pero el actor no les hizo caso y viajó a la isla fortaleza de Shang Tsung.



Ficha de Johnny Cage

Nombre real:	John Carlton
Edad:	29 años
Altura:	1.83 m.
Peso:	91 kg.
Pelo:	Castaño
Ojos:	Azules
Estado legal:	Ciudadano de los E.E. U.U.
Familiares conocidos:	Robert Carlton (padre) Rose Carlton (madre) Rebecca Carlton (hermana) Cindy Ford (esposa) divorciado
Lugar de nacimiento:	Venice, California, E.E. U.U.
Ocupación:	Actor

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

¿Por qué Johnny Cage aceptó el desafío?

¿Por qué razón un actor en la cumbre de la fama puede poner en peligro su carrera participando del terrible torneo de Shang Tsung? ¿Qué motivos llevan a Johnny Cage a arriesgar los 15 millones de dólares que recibirá este año por sus películas, jugándose la vida en el MORTAL KOMBAT? Dicen que hay dos razones determinantes: ganar publicidad y perfeccionarse aún más. Sin embargo, sospechamos que hay una razón más poderosa todavía: quiere demostrar que no es un héroe de celuloide únicamente y así como no necesita dobles para sus actuaciones puede, personalmente, enfrentar a los más grandes e invencibles campeones de artes marciales.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Personalidad de Johnny Cage

Los que conocen a Johnny Cage dicen que, después de divorciarse de su mujer, Cindy Ford, su manera de ser cambió mucho: se hizo más profesional y su dedicación a las artes marciales se transformó en una obsesión. Sin embargo, quien lo vea, son sus infaltables anteojos negros, su mechón de pelo castaño sobre la frente y su amplia sonrisa ganadora, dirá que es el mismo Johnny de siempre: un hombre muy seguro de sí mismo que está convencido de que "todo el mundo ama a Johnny Cage".

Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

Los golpes exclusivos de Johnny Cage

Green Flame

← → + GB

Splits Punch

Mega: ↓ + PA

Snes: D + GB

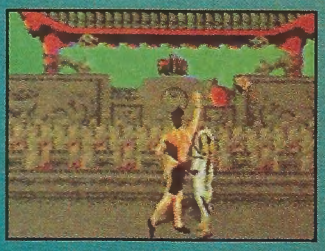
Sliding Shadow Kick

Mega: ↓ + PA

Snes: D + GB

Golpe Fatal

→ → → + GA



El golpe fatal de Johnny para el MEGA sin código consiste en una tremenda patada que arroja lejos al adversario: en el MEGA con código, de un feroz gancho le arranca la cabeza al rival. En la versión para Super NES entierra el pie en el pecho del rival. Todo esto, como dijera el sabio loco de TOP KIDS TV, sin rencor y en un marco de alegre camaradería.

TOP Kids GAMES

GAME BOY

1. Mortal Kombat
2. Lemmings
3. Super Mario Land
4. Terminator
5. Megaman II

SUPER NINTENDO

1. Mortal Kombat
2. Street Fighter II
3. Super Goal
4. NBA JAM
5. Dragon Ball 2

NINTENDO

1. Mortal Kombat
2. Street Fighter
3. Super Mario Bros 3
4. Terminator 2
5. Tecmo NBA Basket

GAME GEAR

1. Mortal Kombat
2. Sonic II
3. Out Run
4. Golden Axe
5. Sonic

MEGA DRIVE

1. Street Fighter II
2. Mortal Kombat
3. Aladdin
4. Terminator 2
5. Alien 3

Material escaneado por: JTKc para TOPKIDSCLUB

EDIT PLAY REC FFWD REW PAUSE STOP

No le peguen a los Videojuegos, no son malos

No falta la gente que dice que los que se dejan atrapar por las consolas de games pierden la cabeza tarde o temprano. Al cruce de estas afirmaciones salió un serio estudio realizado por el Departamento de Psicología del Instituto Psiquiátrico Municipal de Barcelona. En este trabajo se establece que las horas que pasamos con nuestros programas, a medida que transcurre el tiempo, va decayendo hasta estabilizarse. Es decir que, como todo entusiasmo, también el que nos agarra con las consolas y los videogames, se normaliza hasta dedicarle las horas que merecen... y no más. ¿Te parece que es así? ¿Vos qué opinás?

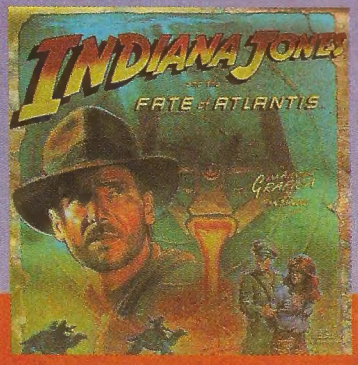
Los Video Games para jugar en patota

El que dice que las consolas son para solitarios ya se está equivocando. Sega comercializará ahora su nuevo adaptador para que puedan accionarlo 4 jugadores al mismo tiempo. Y como este adaptador puede conectarse a una entrada de control pad, los cuatro pueden ser ocho. Ahora hay que esperar más games para disfrutar en grupo. Por el momento se puede elegir entre "Wimbledon Tennis" para cuatro jugadores, "Columns 3" para cinco y "Ultimate Soccer" para ocho. ¡A prepararse la barra!.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

Indiana Jones no se queda quieto

La última cruzada de "Indy" no fue la última. El increíble aventurero y arqueólogo (más lo primero que lo segundo) tendrá nuevos desafíos. Por lo menos esa es la idea de George Lucas y Steven Spielberg que estudian los guiones que pondrán a Indiana Jones ante peligros que nadie puede superar... salvo el mismo Indiana, claro. ¡Duro con el látigo, muchacho!



La guerra de las galaxias continúa

Es un secreto... pero lo sabe todo el mundo. "La guerra de las galaxias" no ha terminado y los preparativos para la nueva película comenzarán en cualquier momento. La Industrial Ligh & Magic de Spielberg estudia aspectos relacionados con el proyecto. ¡Todo el mundo al espacio!

Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

Un "Double Dragon" de película

De los ordenadores y consolas al cine. Jimmy y Billy saltan del video juego al celuloide para reproducir sus feroces peleas del game en pantalla grande. Como siempre, el escenario es Los Angeles en el año 2000; el enemigo, el malvado Big One y sus secuaces. Tenelo en cuenta, a la brevedad, en nuestro país: "Double Dragon The Movie".

DRAGON BALL Z

Multiplicado por 3

La leyenda

¿Conocen la leyenda del Dragón Xeron? Desde que el mundo es mundo se viene repitiendo de generación en generación. Dice que 7 Bolas Mágicas fueron esparcidas por los confines de la tierra. Aventureros de todas partes, héroes y villanos han querido encontrarlas porque se asegura que aquel que tenga el valor y la fuerza suficientes para reunirlas alcanzará un poder incalculable. Es que, una vez que se logra tener las 7 bolas, el afortunado puede invocar al dios Dragón y sacarlo de su sueño milenario para que haga realidad cualquier deseo. Cumplido el deseo, el Dragón Xeron vuelve a sumirse en su sueño mientras las bolas mágicas son dispersadas nuevamente por el planeta. ¡No es poca cosa!

Del dibujo animado al Video Juego

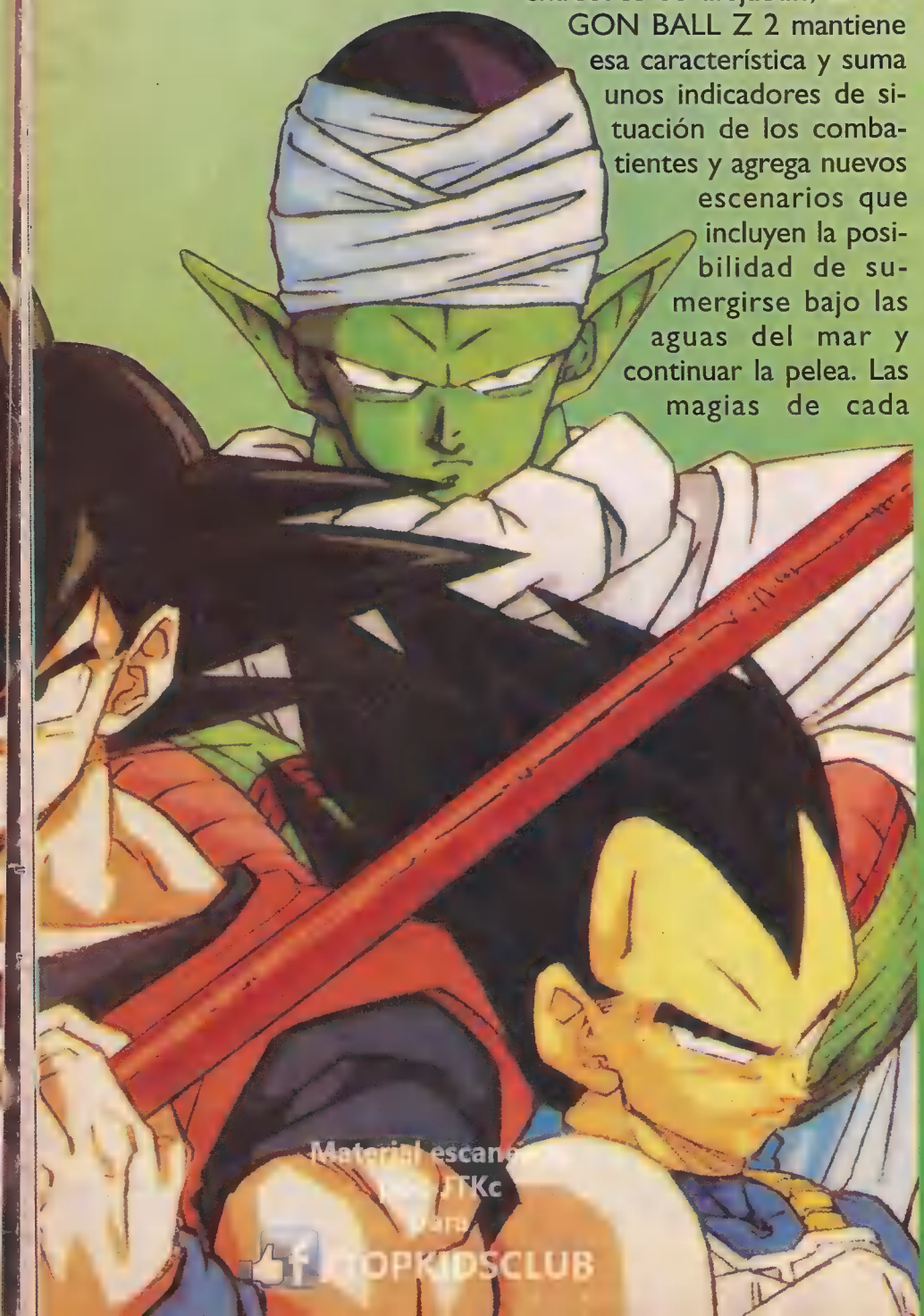
Los exitosos dibujos animados de Akira Toriya-

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

ma fueron llevados con éxito a los video games y todos los chicos pueden disfrutar hoy en día de los desafíos que afrontan Son Goku y sus amigos. DRAGON BALL Z es uno de los cartuchos que los chicos prefieren; así lo demuestran los primeros sondeos de TOP KIDS que colocan al juego en los primeros lugares del ranking. ¡Buen comienzo!

No hay primer game sin segundo

Cuando DRAGON BALL Z alcanzó primeros lugares en todo el mundo, se anunció el lanzamiento de DRAGON BALL Z 2. Esta segunda versión trae variantes muy interesantes. Si la característica de DRAGON BALL Z es la pantalla partida en dos para aquellos momentos en que los luchadores se alejaban, DRAGON BALL Z 2 mantiene esa característica y suma unos indicadores de situación de los combatientes y agrega nuevos escenarios que incluyen la posibilidad de sumergirse bajo las aguas del mar y continuar la pelea. Las magias de cada personaje fueron aumentadas pudiendo cada contrincante anular la magia del otro y contraatacar. Con el Modo Versus puede combatirse en la categoría de Super Guerreros sin tener que introducir un truco antes de comenzar a jugar. ¡Casi nada!



Material escaneado por TKc
para
TOPKIDSCLUB

No hay segundo sin tercero

Uno no puede quedarse tranquilo un minuto en el mundo de los video juegos. Porque cuando preparábamos la nota del DRAGON BALL Z 2, se anunciaba, con bombos, platillos y algún cornetazo, que ya estaba en Japón la versión 3. Y, claro, DRAGON BALL Z 3 tiene detalles realmente alucinantes. Por ejemplo: puedes luchar encima y debajo del mar, estrellar a tu contrincante contra las montañas o crear un campo de energía para protegerte. Igual que en la versión 2, DRAGON BALL Z 3 te permite optar por tres modos de juego: Versus, Torneo e Historia. El modo Historia ha mejorado mucho gracias a las nuevas pantallas de presentación de excelente calidad que se suceden una tras otra. Luchadores inéditos se suman a la novedad. ¡Juguemos antes de que llegue el 4!

C. S.

¡En los próximos TOP KIDS te revelaremos trucos de DRAGON BALL!

CAMBIO DE MANO

GAMES MUSICA REVISTAS LIBROS JUGUETES

TOP Kids

En esta sección TOP KIDS revista y TOP KIDS TV se unirán, también, para darte un mejor servicio. Utilizando estas páginas y la pantalla de nuestro programa podrás intercambiar una gran gama de objetos por otro. Es decir: podrás entregar lo que ya no quieres tener a cambio de otra cosa que sí te gustaría conseguir y que a otro chico ya no le importa. En otros tiempos o en otros lugares esta costumbre dió y da resultado y se llama trueque.

Y si hablamos de trueque, de cambio de mano, debemos observar esta regla de oro: los dos que intercambien cosas deben quedar conformes y contentos. Si uno sale con lo que se lleva saltando de felicidad y el otro se queda llorando en un rincón... algo anduvo mal.

¿QUE PODRIA CAMBIARSE?

Por el momento no estamos dispuestos a hacer posible el cambio de mano de un cocodrilo desdentado por una bicicleta sin ruedas, ni cuadro, ni manubrio. Tampoco permitiremos que el trueque sea de gallina ponedora por Alfa Romeo 94. Nada de eso: los cambios serán lógicos y dentro de los siguientes rubros:

1) Libros (es bueno cambiar un buen libro que ya conoces por otro que te gustaría leer).

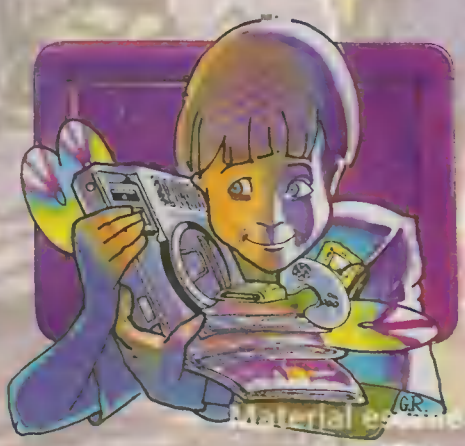
2) Jugetes (¿ese jugete está en buenas condiciones y ya no juegas con él, por qué no lo cambias por otro?.

3) Revistas (esa revista que tiene dos meses alguien no la leyó. Y ese alguien puede tener una que vos no viste).

4) Música (¡te gustaría cambiar ese tema por algún otro; total, lo escuchaste tanta veces!.

5) Games (en ese game que tienes alcanzaste todos los records. A ver como te va con otro).

Claro que también se pueden cambiar revistas por jugetes y games por libros o música. Ustedes verán... Escriban a Felipe Vallese



Material exclusivo de TKC para TOPKIDSCLUB

Diez, cien pibes igualitos a vos

Cuando decimos "diez o cien igualitos a vos" queremos decir eso. Exactamente como vos. Con el mismo pelo y la misma nariz. Como si fueran gemelos tuyos. Científicos norteamericanos están practicando por primera vez la clonación de embriones humanos. Clonación, palabrita que querría decir algo así como

"proceso para crear personas con un idéntico código genético, con lo que serían exactamente iguales al original". Esto, que parece ciencia ficción es... ciencia, simplemente.

Ciencia con todos los riesgos. Se puede multiplicar a un sabio por mil y se puede multiplicar por mil a un criminal. ¡Lindo problema!

FFWD REW PAUSE STOP

NIKKO

EL RADIO CONTROL

Para chicos-chicos, chicos grandes y grandes grandes

Los vehículos a escala de NIKKO son los números uno en el mundo y con razón. Basta mirar estas pocas fotografías de los 50 modelos que hay en el país para que nos demos cuenta por qué lo disfrutan desde niños de 3 años hasta adultos que no tienen complejos a la hora de accionar el radio control.

Esta marca japonesa tiene la experiencia necesaria para mantener su liderazgo y sorprendernos con nuevos vehículos de escala 1/250 a 1/10, autos con hasta 6 bandas frecuencia para que puedan jugar seis personas al mismo tiempo. Los NIKKO tienen luz, sonido , marcha adelante, atrás, con una velocidad increíble. Hay modelos que llegan a 50 kilómetros por hora reales !. A todo esto y para que grandes y chicos tengan autonomía suficiente, las baterías de NIKKO son re-car-ga-bles.

¡A no soltar el radio control!

Material escaneado por: ITKc para TOPKIDSCLUB

SCREWDRIVER

Este vehículo oruga es un verdadero monstruo. Sus reacciones son explosivas y su velocidad alta. Observen esos dos cilindros amarillos a los costados; son sus excavadores que, al avanzar, giran abriendo paso. Escala 1/14.

CENTIPEDE

Aquí tenemos otra oruga especial NIKKO. Este negrito posee una gran autonomía y puede subir cuestas de 45 grados.

Vienen con cargador y batería incluidos !. Escala 1/18.

SHOCKWAVE

Si quieren saber como es un cohete acuático se diseño futurista, vean esta foto. La lancha por sus características y gran velocidad navega despegándose del agua. Su maniobrabilidad es notable. Escala 1/30

EDIT /TOPKIDSCLUB REC FFWD REW PAUSE STOP

REPORTAJE

INXS

Top Kids y una entrevista exclusiva al sexteto australiano

Fue Pablo Marcovosky en persona el que llegó al hotel para dialogar con integrantes de la banda australiana INXS. Pablo lo había prometido en el primer programa de TOP KID TV y cumplió, como suele hacerlo algunas veces. Se sentaron en un rincón del hotel y charlaron largamente pero, lamentablemente, en inglés, idioma totalmente desconocido para nuestro cronista Coyote Barolo. A pesar de todo pudo darse cuenta que junto al conductor y tecladista de nuestro programa podía verse, debajo de un sombrero de lana muy apropiado para los intensos fríos de marzo, al estupendo cantante del grupo, Michael Hutchence.

Del otro lado de Pablo estaba, sonriente, detrás de unos anteojos negros, Kirk Pengilly. De acuerdo con el testimonio del propio Coyote Barolo, el diálogo resultó muy cordial y en ningún momento se fueron a las manos. Ejemplo para el periodismo latinoamericano!.

GUSTOS QUE PUEDE DARSE INXS

La banda termina de grabar junto con una verdadera estrella del rock: Chrisse Hynde. También lo hizo con Ray Charles, deslumbrante pianista y cantante, el rey del soul. "Piensa que nosotros, —agregó en cantante— crecimos escuchandolo. Como para no estar satisfechos de grabar con él".

Algo se supo de lo que hablaron

La ignorancia manifiesta de nuestro cronista pudo superarse gracias a la gentileza del propio Pablo Marcovsky que nos contó los entretelones de la entrevista. Nos recordó que INXS es de la ciudad australiana de Sidney, el lugar donde se celebrarán los Juegos Olímpicos del 2000. También habló con ellos del estupendo recibimiento que siempre les brinda nuestro país; esta ha sido, como saben, la tercera visita que nos hacen. En cuanto al material que interpretaron esta vez en los recitales, fueron temas de sus dos éxitos más recientes (Full mon dirty hearts y

Material escaneado por: JTKc para TOPKIDSCLUB

Welcome to wherever you are) junto con hits de Kick X y otros de buenas épocas pasadas. Hutchence estaba eufórico, se encasquetó más su sombrero y dijo con gran satisfacción: "Cada vez que visitamos la Argentina nos sentimos estupendamente bien. El público nos recibe con todo el afecto y todas las ganas que esperamos y eso es bueno". Respecto del último trabajo realizado Michael y Kirk coincidieron: "Si se lo escucha bien, dijeron, tiene algunas cosas del jazz pero sin caer en eso de la fusión; también hay detalles de Heavy Funk y algunas canciones lentas". "¿Tal vez, baladas?", preguntó maliciosamente Pablo, que los conoce bien. Cuando Michael Hutchence estaba a punto de clavarle los colmillos al conductor de TOP KIDS, intervino Kirk Pengilly quien se había dado que la pregunta era intencionada.

Todos saben que INXS en general y su cantante en particular detestan eso que se llama "balada". Cuando terminó la charla Michael le preguntó con gesto amenazador: "¿Eso de la balada era una broma, no?". Pablo respondió "¡Por supuesto!", mientras cruzaba los dedos.

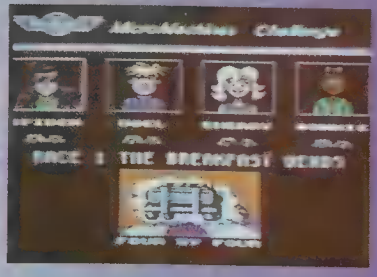
PABLO ESTA AGRANDADO

En un momento de la entrevista, antes de los estudiados saludos para la audiencia y el recuerdo grato para nosotros, Pablo Marcovsky le comentó a Michael y Kirk, con quienes ya estuvo en otros viajes y otros reportajes anteriores, que estábamos realizando una experiencia que nos llena de alegría: un programa de televisión y una revista para chicos de 7 a 13, 14, 15 años. Los voceros del grupo no se quedaron en el saludo obligado, fueron más allá. Elogiaron la idea y felicitaron a los que piensan en ese sector que quiere ver televisión sin privarse de la experiencia de leer. "Muy mucho...", dijo Michael Hutchence dándole un apretón de manos a Pablo que tradujo: "Lo que Michael quiere decir con "muy mucho" es que confía plenamente en mí y que sabe que tanto el programa de televisión como la revista serán un éxito". Creo que se le fue la mano con la traducción.

Material escaneado por JTX para /TOPKIDSCLUB

Estos Micro Machines son algo grande

La línea de jugetes a escala pequeña Micro Machines es realmente colosal. Todo tipo de vehículos llevado a un tamaño como para que quepa en tu puño. Ahora esos micros autos, micro lanchas, micro helicópteros, etc.,se han metido dentro de las pantallas. Esta novedad para Game Gear y Master System es realmente ingeniosa!. Los vehículos diminutos recorren circuitos "construidos" en mesas de trabajo, patios, bañeras con espuma y todo. Los obstáculos son hechos a la medida de Micro Machines: gomas de borrar, lápices, arrugas de un mantel, destornilladores, gotas de pegamento y otras menudencias. El modo de dos jugadores resulta divertido ya que pueden disputar una sola carrera o enfrentarse mano a mano a lo largo de un campeonato en diversos circuitos. Grandes los chiquitos!



Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

Top Kids Music

TOP KIDS NACIONAL

1. **MATADOR** — Los Fabulosos Cadillac.
2. **SIN DOCUMENTO** — Los Rodríguez.
3. **EL 080** — Fito Paez.
4. **EL AMOR DESPUES DEL AMOR** — Fito Paez.
5. **TRACTOR AMARILLO** — Zapato Veloz.
6. **WAITIN** — Los Pericos.
7. **LA MARCA DE LA CORRA** — Los Auténticos Decadentes.
8. **ME MATE** — Los Pericos.
9. **BESO POR BESO** — Nancy Anka.
10. **MI VIEJA** — Pappo.

TOP KIDS INTERNACIONAL

1. **BLANCO Y NEGRO**
   Micheal Jackson
2. **LLUVIA DE NOVIEMBRE**
   Guns'n Roses.
3. **NO LLORES**
   Guns'n Roses.
4. **SAM**
   Michael Jackson.
5. **SUAVE**
   Luis Miguel.
6. **CURAR AL MUNDO**
   Michael Jackson.
7. **TODO LO QUE ELLA QUIERE**
   Ace of Base.
8. **QUE PASA**
   4 non Blondes.
9. **CASI REAL**
   Roxette.
10. **PODRIAS SER MIA**
    Guns'n Roses.

Estos rankings se hicieron con los formularios que llenaste para el programa TOP KIDS de ATC. Solamente tu voto podrá modificarlo. Escribi a Felipe Vallese 1558 (1406) Capital Federal.

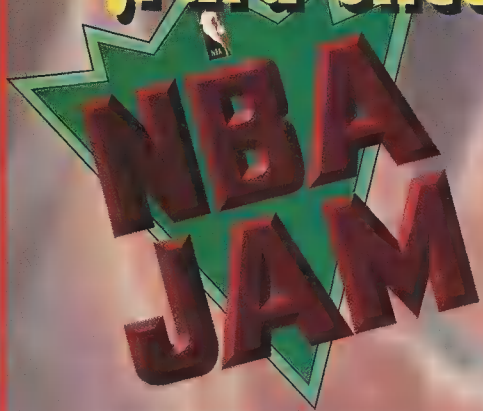
Esta revista quiere que haya un punto de encuentro. Un punto de encuentro para ustedes, para que se escriban, para que se conozcan, para que sepan más uno del otro. Por ahí, mediante tu carta, encuentras un amigo... o una amiga. ¡Qué se yo!.
En este mismo rinconcito publicaremos tu nombre, edad, lo que nos quieras contar para que alguien te escriba o te hable. Escribe a TOP KIDS y manda tus datos. Aqui va la dirección una vez más: Felipe Vallese 1558 - (1406) Capital Federal.

REW PAUSE STOP
/topkidsclub

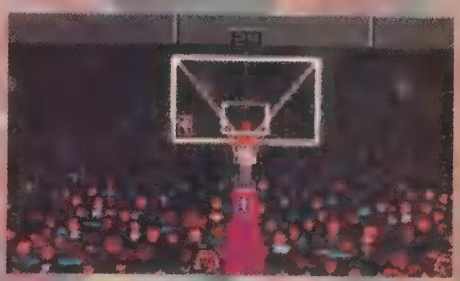
Super Nintendo - Mega Drive

NBA JAM

¡Para encestar de media cancha!



Basquetball dinámico y altamente competitivo creado con la modalidad dos contra dos para que transpires la camiseta. NBA JAM aparece, en formato consola, como una nueva sensación para este año. Los anteriores juegos de basquet como David Robinson Supreme Court, Tecmo NBA Basquetball y los enfrentamientos entre los finalistas de cada torneo de la NBA, quedaron atrás. En NBA JAN juegan las estrellas más rutilantes de la liga profesional con dos únicas reglas: el límite de posesión de la pelota es de 24 segundos y está prohibido interceptar el balon cuando se encuentra en trayectoria decendiente. ¡Cuidado con lo que haces!



Las razones para un éxito

Se afirma que una de las razones del éxito que acompaña a NBA JAM desde su aparición consiste en que está permitido todo tipo de golpes, tretas y artimañas con tal de encestar. Por otra parte se ha incluido en este juego una turbo energía adicional que permite realizar jugadas casi de ciencia-ficción. Esta fuerza, sin embargo, es limitada y se repone paulatinamente cuando no la utilizamos. ¡Que no se te vaya la mano!.

Formá tu equipo y ganá

Las estrellas de la NBA participantes en este cartucho tienen las condiciones físicas y técnicas de los jugadores que sirvieron de modelo. Hay indicadores que te dicen sus características principales: salto, velocidad, defensa y porcentaje de tiros de tres puntos.

Modalidades del juego

Con NBA JAM puedes desafiar a la máquina —sólo o con la ayuda de otro jugador— o, si prefieres, enfrentar a otro adversario. Con el Super Multitap podrán tomar parte del encuentro cuatro jugadores, con lo que el partido se pone al rojo vivo.

En los póximos TOP KIDS te revelaremos trucos exclusivos de NBA JAM.

W.B.

Material escaneado por SYNC para /TOPKIDSCLUB

LOS FABULOSOS CADILLAC

Cuando pensamos TOP KIDS pedimos ayuda a chicos, era inevitable. Pobres, les preguntamos de todo: ¿cómo te gustaría que fuera un programa de televisión, qué deporte practicas, cuál video game te gusta más, cuál es tu tema preferido?. Ya lo habrás leído en nuestro ranking. Lo encabeza "Matador", por Los Fabulosos Cadillac. Y, fijate que no es casualidad, MTV INTERNACIONAL, la cadena musical más importante, tiene por primera vez en su historia a un artista de habla hispana en el primer lugar. Y son Los Fabulosos Cadillac con ese tema, ese mismo tema que votaste: "Matador".

Estos muchachos están juntos tocando desde 1985. Muchos de ustedes eran chicos para recordarlo y otros no habrían nacido aún.

"Los Fabulosos", luego de su brillante álbum "El León", decidieron regresar con lo mejor de su obra: Son 17 los éxitos que incluye estos excelentes exponentes del Rock Nacional en "Vasos Viejos", así se llama la obra que, por supuesto, trae títulos como "Mi novia se cayó en un pozo ciego", "El satánico Dr. Cadillac", "Revolution Rock", "Gitana" y claro, "Matador"

LOS FABULOSOS CADILLAC SON:

Fernando Ricciardi
batería y percusión
Vaino Rigozo
guitarra y coros
Mario Siperman
Hammond B3 y piano
Daniel Lozano
trompeta
Sergio Rotman
saxo alto y coros
Vicentico
voces
Sr. Flavio
bajos y coros
Fernando Alvareda
trombón
Garardo Rotbiat
percusión
Naco Goldfinger
saxo tenor

Material escaneado por JTKc para /TOPKIDSCLUB

¡A CAZAR FANTASMAS QUE SE VIENE LA NOCHE!

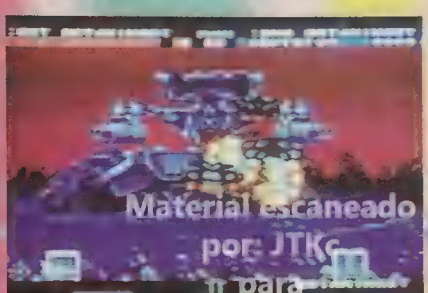
Otra novedad Sega en Mega Drive es esta apasionante versión de "Cazafantasmas" para saltar y correr. Tal como temíamos, los fantasma regresaron a la ciudad y los Cazafantasmas no pueden tomarse un mísero respiro. Si sos lo suficientemente valiente como para guiar a los Cazafantasmas, no te pierdas este juego en su nueva versión. ¿Podrás resolver el misterio de la tablita perdida?. A correr... digo, a pelear que llegan los espectros!.

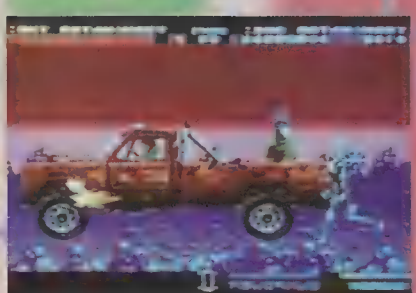
¡CLARO QUE RAMBO NO SE RINDE!

Otro Mega Drive de Sega para que disparen un jugador o dos: RAMBO III. Resulta que el coronel Trautman, guía y amigo de Rambo ha caído en manos de unos horrendos soviéticos que ocupan Afganistán. La tarea es sencilla: Rambo tiene que atravesar medio país, evitar tropas, tanques y helicópteros que quieren aniquilarlo para poder rescatar a Trautman. Lo que no sabe el enemigo es que vos estás del lado de Rambo y que estás dispuesto a disparar flechas, granadas, bombas y todo lo que encuentres a mano. ¡Vamos que empieza la batalla!.

¡TERMINATOR II ES UN FIERRO!

El título original de este Mega Drive de Sega es TERMINATOR II THE ARCADE GAME y es para que disparen uno o dos jugadores. Para este juego vos sos, ni más ni menos, que un Terminator modelo T-800 joya. Tenés un imponente arsenal con armas de todo tipo: ametralladora, fusil, misiles, lanzagranadas. Muy poco pacífico pero efectivo. El objetivo es terminar con el T-1000 de metal líquido antes de que se ponga pesado. El juego está realmente logrado y es momento que lo disfrutes. ¡La guerra del futuro comienza cuando tu oprimas los controles!.





Material escaneado por JTK para
/TOPKIDSCLUB

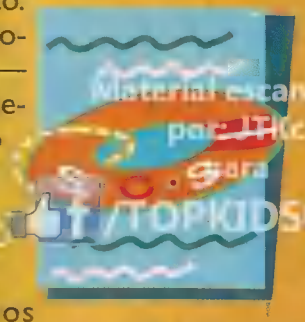
FIGURITA DIFICIL

SI NO QUIERES LEER ALGO COMPLICADO, NO LEAS ESTA NOTA.

No es sencillo hacer una revista como ésta. O es muy fácil. No es simple, tampoco, decir cuál de las dos afirmaciones anteriores compartimos. Un viejo periodista dijo una vez que escribir una nota, de cualquier tipo, es un desafío, porque si bien lo que uno dice se lo lleva el viento, lo que escribe queda para siempre. Y uno es prisionero de lo que escribe más de lo que dice. Léelo de nuevo y piensa lo que decimos.

Otro viejo periodista (tal vez fuera el mismo) afimó que las radios se hacen con lo que dicen los diarios, que la televisión se hace con lo que dice la radio, y que los diarios se hacen con lo que dice la televisión. Por lo tanto NADA ES NUEVO.

En la mesa de redacción de un diario o revista, de una radio o de un canal, están siempre presentes los otros medios. En nuestra mesa de redacción, también. No tienen idea cuántas buenas revistas sobre games y sus variantes hay en el mundo. Cada país que tiene video juegos (¿cuál no lo tiene?), tiene, por lo tanto, una serie de publicaciones interesantes. En muchas de esas publicaciones vimos el mismo problema: no saben cómo dirigirse a sus lectores. Nosotros tampoco.


Material escaneado por TKC para
T/TOPKIDSCLUB

Porque, como dice el editorial, solamente ustedes —chicos— saben lo que quieren. Por lo tanto cuando urgamos (buscar en el diccionario), cuando urgamos en el material que llega a nuestra mesa de trabajo, tenemos dudas al seleccionar. Esta pequeña nota sale en auxilio de nuestro DIRE que pide auxilio. Porque sospechamos que nadie lee el editorial y porque tenemos todo el material que ustedes quieren... pero nos cuesta elegir bien, es que los convocamos. Respondenos a esta nota. El que la firma tiene como iniciales las letras "W.B" y esta página se llama "Figurita difícil". Si mencionas a la sección o a mí, recibiré el sobre en persona. Y, por ahí, publicamos tu respuesta. Gracias. Ah, la pregunta es: ¿qué quieren leer en TOP KIDS?.

A qué llamamos Horoscopo

Horóscopo viene del griego **hora**, hora, tiempo y **skopeo**, mirar. Viene a ser la observación del estado del cielo (estrellas y planeta) durante el nacimiento de alguien para adivinar su futuro. EL HORROROSCOPO es prácticamente lo mismo pero horroroso. Lee atentamente tu signo y si llegamos acertar seremos los primeros sorprendidos.

ARIES
(21 marzo - 20 abril)
El planeta Marte te hizo dinámico e impulsivo. Dejas el arcade hecho pedazos y corres detrás de las chicas. Pero como todavía te queda algo de timidez cuando las alcanzas sueles pasar de largo.

TAURO
(21 abril - 20 mayo)
La luna te dio talento. Aprovéchalo derrotando a Goro en el Mortal Kombat. Tienes que dejar de dar vueltas y tomar una decisión. Esa chica que conociste se hace la distraída pero está flechada.

GEMINIS
(21 mayo - 21 junio)
El planeta Mercurio te hizo un verdadero cohete. Hay que terminar con tantas dudas y tomar una determinación. ¿Cómo es ella?. ¿Morocha de ojos grandes?. Bueno: cuando la veas dile que te gusta.

CANCER
(22 junio - 22 de julio)
La luna te hace quedar bastante en casa. Si no es así nos equivocamos por poco. Te gustaría tener un arcade en el dormitorio. Escribe a TOP KIDS TV.Ah seguro que estás loco por una vecinita.

LEO
(23 julio - 22 agosto)
El sol te "fabricó" con buena energía y dinamismo. Tienes más poder que Rayden y más pinta que Johnny Cage. ¿No te parece que esa chica que pasa y te mira, está buscando que le digas algo?

VIRGO
(23 agosto - 22 sept.)
Por culpa de Mercurio eres tipo de dar vuelta, de analizarlo todo. Desde cuál es el mejor truco de Sub-Zero a cómo declararte a una chica sin hacer un papelón. Ojo! Ella puede cansarse de esperar.

LIBRA
(23 sept. - 22 de oct.)
Tu planeta es Venus pero no es bueno que pienses solamente en que eres bonito. Sácale provecho a tu facilidad para hacer amigos. Sobre todo en una fiesta adonde vas a ir y donde conocerás a ella

ESCORPIO
(23 oct. - 21 nov.)
Marte y Plutón te hicieron explosivo. Los escorpianos, cuando están flechados, muestran un raro fulgor en sus ojos. A ver... mírame. Caramba: parece que esa chica de Libra te tiene loco, no?

SAGITARIO
(22 nov. - 21 dic.)
Júpiter o algún otro te dio una inteligencia fresca y casi ingenua. Por otra parte eres ganador (aunque Kano te haga picadillo con su Knife Toss) Rápido: sonríele a la rubia de la otra cuadra!

CAPRICORNIO
(22 dic. - 20 enero)
El planeta de los anillos, Saturno, influye para que seas terriblemente voluntarioso. Cuando se te mete una cosa no hay quien te la saque de ahí. Por ejemplo, cierta chica de ojos claritos...?

ACUARIO
(21 enero - 19 febrero)
Urano te convirtió en un chico muy amistoso. No es verdad? No te agrandes pero eres un chico ingenioso. Sabes cómo esquivar el torpedo de Rayden pero no te gusta evitar cierta chica de Leo.

PISCIS
(20 febrero - 20 marzo)
Tu planeta es Neptuno y él hizo algo para que seas soñador y buen tipo. Eso sí: no confundas la fantasía con la realidad. La chica de tus sueños vive cerca de tu casa ...pero no es Sonya Blade.

Este año el futbol es mundial

ESTADOS UNIDOS 1994

Los norteamericanos lo llaman soccer, por eso hay quienes dicen que ellos, al fútbol, no lo conocen ni de nombre. Sin embargo, como saben organizar espectáculos y tienen una gran colonia latina se aguarda que este año realicen un gran mundial.

A MIRARLO POR TV

Si por esas casualidades te sucede lo mismo que a nosotros y, porque tienes otras cosas que hacer, no puedas viajar a Estados Unidos, tendrás a la televisión como alidada. ¡Y de qué manera!. Por primera vez en la historia de los mundiales serán transmitidos todos los partidos en directo: ¡sí, los 52 partidos se verán en 190 países!.

UNA AUDIENCIA GRANDE EN SERIO

El campeonato comenzará el 17 de junio y el 17 de julio se jugará la final del torneo en el estadio Rose Bowl de Pasadena, cerca de Los Angeles. Ese día se calcula que verán el partido que consagrará al nuevo campeón unos dos mil millones de personas. Dos mil millones es mucho, verdad. Lo bueno sería ver nuestro equipo en esa final. Y que, además, la gane.

EN ESTADOS UNIDOS MIRAN PARA OTRO LADO

Según una encuesta, casi al 70% de los norteamericanos el mundial no les interesa en lo más mínimo. Peor para ellos: no saben lo que se pierden. Fundamentalmente la audiencia estará centrada en la gran comunidad de origen hispano, unos 23 millones de personas, y algún italiano distraído.

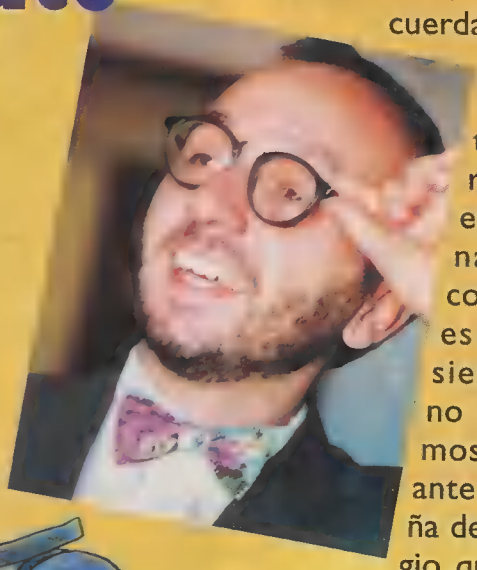
LAS CAMARAS

Suponemos sí, es que la transmisión televisiva será muy buena. Los norteamericanos que conocen sus limitaciones, contrataron para hacerlo a un consorcio de televisoras europeas. Y habrá una docena de cámaras para mostrar todos los rincones de la cancha. El primer partido de la Argentina se transmitirá el martes 21 de junio cuando la selección enfrente a Grecia.

/TOPKIDSCLUB
REC
FFWD

La Columna del Lic. Liberato Verdi

Simpáticos y pequeños niños de este querido planeta. Desde TOP KIDS REVISTA quiero seguir con la prédica que llevo a cabo en televisión junto a ese gran amigo y conductor llamado Pablo o algo muy parecido. Mi primera charla fue sobre el aire contaminado, no sé si recuerdan y, precisamente, sobre este tema me referiré en esta columna. El aire contaminado es bueno siempre que no lo respiremos. Por eso, ante la campaña de desprestigio que muchos emprenden contra ese vital y sucio elemento, digo: El aire contaminado tiene sus ventajas. Sabemos dónde está, cosa que no sucede con el aire limpio que, como todos saben, no se ve. Ademas, ahí andan los ecologistas diciendo que los caños de escape de los autos y ómnibus llenan las calles de humo renegrido.¿Qué pretenden esos señores?. ¿Que la gente guarde el humo en bolsas de papel?.¿O, acaso, que en lugar de dejarlos escapar libremente en las calles y avenidas de la ciudad lo arrojen adentro de las aulas donde hay niños indefensos?. Tenemos que recordar ese refrán que dice: "Aire limpio nunca engorda". Hasta la próxima y recuerden: ¡Salven el pasto!.



Material escaneado por J para

/TOPKIDSCLUB

HUMOR TOP

CUENTOS BREVES TERRIBLEMENTE GRACIOSOS

— Perdone, camarero... ¿De donde traen este café?
— Del Brasil, señor.
— Con razón esta tan frío.

— A ver, alumno. ¿Qué seres pueden vivir tanto en la tierra como en el agua?
— Los marineros, señorita.

Dos chicos se enfrentan en la calle.
— Mi papá le puede romper la cara al tuyo.
— ¡Qué gracia¡. Mi mamá también.

El hombre había ido por primera vez a ver ballet. La mujer le preguntó.
— ¿Qué tal "El lago de los cisnes"
_ Lindo. Ganaron 4 a 2.

— Me dijeron que "La mano que estrangula" es una gran película de misterio.
— Es verdad. Es tan misteriosa que no se sabe en que cine la dan.

— Nene: antes de subirte a la silla para colgar el poster hubieras puesto unas hojas de diario.
— No hace falta. Alcanzo igual.

— ¿Le parece justo?. Dicen que tengo la nariz que parece un picaporte.
— No haga caso, señora. Pero, por la dudas, no se pare cerca de la puesta.

— Pensar que hay gente que prefiere tener un auto antes que tener un chico.
— ¡Qué tontos!. Los chicos son muchos más fáciles de estacionar.

TOP Kids JUGUETES

Nenas

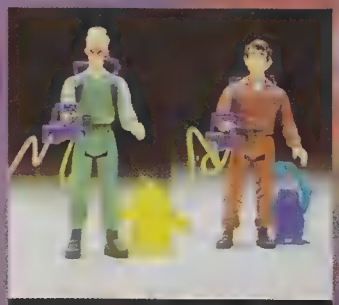
1. Nenuco
2. Barbie
3. Bikinis
4. Crayola
5. Dino Bambino

Juegos de Mesa

1. Pictionary
2. Trivial Pursuit
3. Spaguetti (MB)
4. MB Puzzles
5. El juego de la vida

Varones

1. Batman
2. Termi-nator 2
3. Caza fantasmas
4. Nikko
5. Micro Machines



Material escaneado por JTKc para
/TOPKIDSCLUB

LA COMPUTADORA DEL SIGLO PASADO

Sí: no es un error. A fines del siglo XVIII nacía Charles Babbage, un hombre de ciencia al que se lo consideró durante mucho tiempo como un excéntrico. Estudios recientes determinaron que la "Máquina de las diferencias" que inventó el matemático inglés resuelve todos los cálculos que prometía en los planos. Y pudo haberse fabricado en el siglo pasado si se le hubieran dados los recursos previstos.

Babbage no se quedó quieto y luego de la "Máquina de las diferencias" la emprendió con la "Máquina Analítica", verdadero antecedente de las computadores modernas. La máquina contaba con dos partes separadas: una para procesar la información y otra para almacenar los resultados, igual que sus parientes modernas, las electrónicas. Pero tanta sabiduría solamente quedó en el papel. ¿Se imaginan qué distinto hubiese sido el mundo si la computadora de Charles Babbage se hubiera desarrollado y perfeccionado hace más de un siglo y medio?.

10 años en 10 líneas

TOP Kids

1. La epidemia del cólera comenzó en Perú en 1991, extendiéndose a otros países americanos.
2. En 1987 Racing le ganó a Boca 6 a 0. El arquero de Boca era Hugo Orlando Gatti.
3. El 24 de marzo de 1989 el super petrolero Exxon Valdez se estrelló en las costas de Alaska derramando 40 mil toneladas de petróleo en el océano.
4. En 1988 el motociclista norteamericano Kevin Schwantz le envió 500 rosas a la chica de sus sueños. Era Gabriela Sabatini.
5. En 1985, durante un partido entre el Liverpool de Inglaterra y el Juventus de Italia, jugado en Bélgica, la hinchada inglesa provocó 39 muertos y más de 400 heridos.
6. En agosto de 1991 la localidad de Los Antiguos en la provincia de Santa Cruz quedó prácticamente cubierta de cenizas del volcán chileno Hudson.
7. En 1990 Ayrton Senna fue condenado a pagar 100 mil dólares de multa por haber hecho polémicas declaraciones durante el campeonato mundial de Fórmula I.
8. En 1986 se produjo el desastre del reactor nuclear de Chernobyl, en territorio de la , por entonces, Unión Soviética.
9. En 1991 Antonio Gasalla fue declarado "persona no grata" en Mar del Plata cuando, en el desarrollo de su programa de tv, fue arrojada al agua, con capa y todo, la Reina de los Pescadores.
10. En 1991 alcanzó la cumbre de su fama cinematográfica Arnold Schwarzenegger, después de haber sido siete veces "Mister Universo".

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

REW PAUSE STOP

Para hacer las cosas mejor

Ya sabes lo que es un correo de lectores: el lugar donde, en una revista o un diario, se publica la opinión tuya, el destinatario de lo que se escribe. Y TOP KIDS tiene su lugarcito para esas cartas. Esta sección se llama "Bocabierta", en homenajes al buzón, receptor de todo lo que se te ocurre mandarnos. Aquí llegarán las palabras de aliento y las criticas que nos obligen a mejorar. Y podrás hacernos las preguntas que quieras. Tal vez sepamos responder algunas. Como es el primer número, esperamos tus opiniones y observaciones para el n° 2.

Material escaneado por JTKc para
/TOPKIDSCLUB

Te adelantamos una nota del próximo número

3D

Está vinculada con el mundo de las imágenes en tres dimensiones y cómo la computadora llegó para transformarlo todo. Basta mirar los títulos de los programas de la televisión(TOP KIDS TV, también es un ejemplo). Otra buena prueba de lo que decimos es la publicidad, los vídeoclips y los efectos especiales de algunas películas. ¿O acaso no se acuerdan de las maravillas que pudieron ver en Terminator II?. Ya hablaremos del tema.

FUERA DE CASA

Estas son algunos espectáculos que los más chiquitos pueden ver..."fuera de casa" y que TOP KIDS publica sin opinar si lo que se ofrece es bueno o malo. La critica vendrá más adelante.

AUDITORIO GOLDEN SHOPPING
Acoyte 52 —99-6900— (sábados y domingos a las 16) "EL CONEJO MALEDETTO". A las 17,30 hs "VIVAN LAS NARICES". Localidades $ 7.-

BABILONIA
Guardia Vieja 3360 —862-0683— (domingos a las 17,.30 hs.) Versión infantil de "BABILONIA RIE" -"MUSEO DE ARTE MODERNO COMICO". Teatro, Kermesse, Museo de Objetos.

CENTRO CULTURAL ARTIGAS
Pte. Perón 2081 —361-6385— (sábados,domingos y feriados a las 17 hs.) "DOÑA IMAGINACION Y YO TE INVITAMOS A JUGAR". Títeres, canciones y juegos.

DEL PLATA
Cerrito 226 —812-2168— (domingos a las 17.30) "EL SHOW DEL PAYASITO PEGOTE Y EL CONEJO OREJITAS". Títeres, juegos, bailes, canciones y magia con participación del público.

PICCOLO TEATRO
Corrientes 1624 —49-3485— (domingos a las 20 hs.) Con el auspicio de la embajada de España. "LA MAGICA ZARZUELA con "LAS COSAS DEL QUERER".

COLONIAL
Paseo Colón 413 —342-7958— (sábados y domingos a las 18 hs.) "ENCANTADA SEÑOR FANTASIA".

LIBERARTE
Corrientes 1555 —375-2341— (sábados y domingos a las 18 hs.) "¿DONDE ESTA MI HEROE?". Títeres. Localidades $ 7.

MUSEO LARRETA
Obligado 2150 —783-2640— (miércoles a domingos a las 18 hs.) "LA VALIJA ENCANTADA". (viernes a domingos a las 19 hs.) "LOS COMUNICADORES". Localidades $ 6.

Como pueden darse cuenta, salvo honrosas excepciones que apenas pudimos descubrir, no hay espectáculos para chicos de tu edad. Para los más chiquitos sí, pero para los que tienen alrededor de diez, doce años... poco y nada. O sea, casi nada.

Material escaneado por: JTKc para /TOPKIDSCLUB

UN PROGRAMA PENSADO PARA TODOS USTEDES

Lo conduce Pablo Marcovsky. Participa especialmente Diego Ferrari.

COMO DE HIZO

El primer sábado de marzo a las 3 de la tarde comenzó a transmitirse por ATC el programa TOP KIDS. Los chicos, que por primera vez vieron el programa y los que lo hicieron las semanas siguientes se encontraron con un programa distinto. Un programa que los quiere entretener con lo que a ellos les gusta. ¿Cómo se enteró la producción de TOP KIDS del gusto de su audiencia?. No fue magia. Simplemente hizo un llamamiento a los chicos, los que llenaron un extenso formulario contando todo lo que les agrada: desde el programa de televisión ideal hasta su grupo musical preferido. Desde el game que más los apasionas hasta el deporte que practican. Desde el cine que ven hasta el premio que les gustaría ganar. Y, claro, hubo una sorpresa: el programa que surgió no está en la televisión. O no estaba. Ahora hay uno que se parece bastante y que se parecerá más con el transcurso de la semanas. Sí, se llama TOP KIDS.

QUIENES LO HACEN

El conductor de TOP KIDS es PABLO MARCOVSKY un profesional con una onda bárbara y un músico de aquellos. Los chicos lo conocían bien por su participación en "El agujerito sin fin" y por sus trabajos como músico y como actor. Pablo es el que le da el ritmo al programa y el que dialoga con DIEGO FERRARI, un brillante Liberato Verdi que habla y habla sobre ecología (¿a favor o en contra?) sin decir nada que resulte serio. También Diego le da vida al "sabio loco" que tiene la tarea de revelar a los chicos, los "trucos de los games". Por supuesto que detrás de Pablo y Diego hay un equipo de producción eficaz que reúne, selecciona y pone en el aire todo el material que acompaña a cada programa de TOP KIDS.

QUE CONTIENE

TOP KIDS TV tiene de todo. Clips, games, reportajes exclusivos, notas de humor, trucos de video juegos, información sobre temas científicos, curiosidades, un repaso a los dibujos animados, condensados sobre ídolos de todo el mundo, un espacio para intercambiar cosas, ranking de games y música, competencias de chicos contra las máquinas de games, diez años en imágenes y hasta una banda tocando en el piso con Pablo Marcovsky en el teclado y cantando temas creados para el programa. ¿Cómo entra todo en una hora?, Fácil: en TOP KIDS no se pierde el tiempo.

¡QUE PREMIOS!

Cuando en el canal se enteraron del premio que TOP KIDS entregará todos los meses, todo el mundo quería participar. "No —aclararon en la producción— el premio es para los chicos que escriban únicamente".

El premio es un ARCADE. Sí, un terrible maquinón. Esos que ves en las casas de video juegos. Esos que te vuelven loco. Ese ARCADE puede ser tuyo y, a partir de entonces, basta de gastar en fichas. Todas las fichas son tuyas porque el juego será tuyo. Escribí y aprovechá para opinar. No es necesario que lo hagas para participar en el concurso.

Sí sirve para que el programa sea como a ti te gusta. Ah! Para el concurso se acepta una sola carta por chico.

Material escaneado
/TOPKIDSCLUB

MIDWAY®

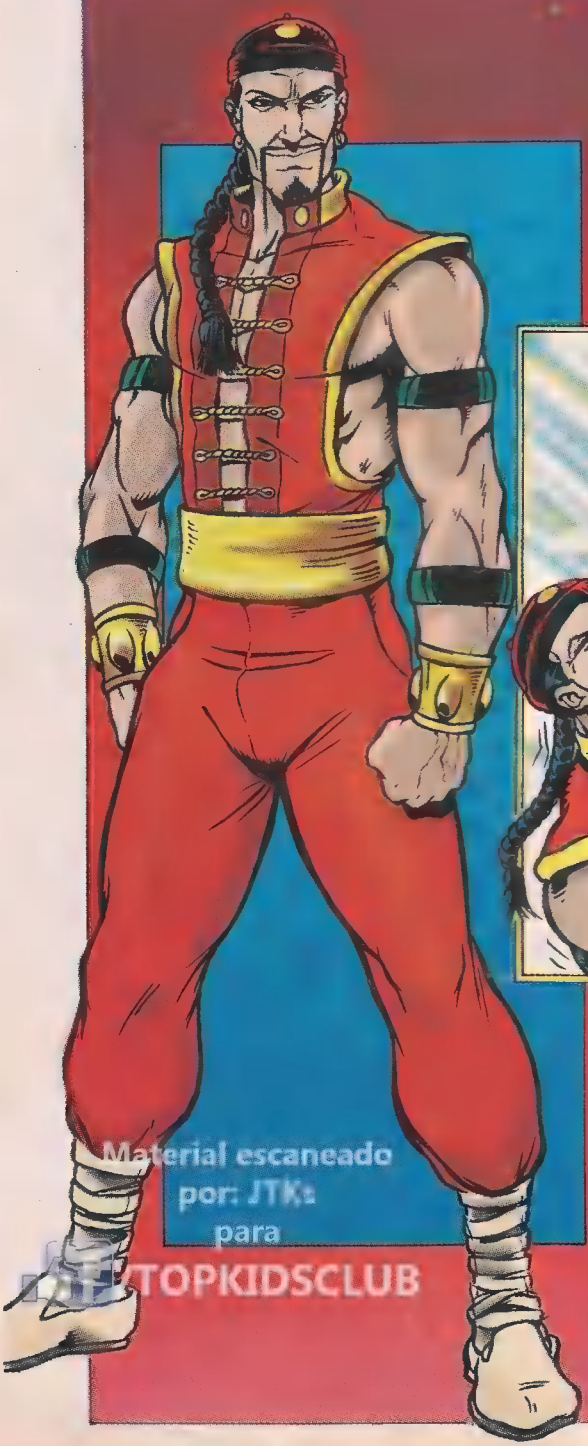
MORTAL KOMBAT™

PARTE I

Material escaneado
por JTIC
para
TOPKIDSCLUB

EL TORNEO SHAOLIN DE ARTES MARCIALES FUE, POR MUCHO TIEMPO, UNA COMPETENCIA DE HONOR Y GLORIA. GERREROS DE TODAS PARTES DEL MUNDO ERAN INVITADOS A PARTICIPAR. UNO DE ESOS GERREROS FUE SHANG TSUNG. SHANG TSUNG DE INMEDIATO GANO EL TITULO DE GRAN CAMPEON. PERO SIN QUE LOS SHAOLIN, ANFITRIONES DEL TORNEO LO SUPIERAN CADA UNA DE LAS VICTORIAS DE TSUNG HACIA CRECER UN PODER OSCURO Y DESTRUCTIVO.

SHANG TSUNG HABIA SIDO MALDECIDO POR SUS DIOSES Y PARA APLACARLOS SOLO TENIA UN CAMINO: TOMAR LA VIDA Y EL ALMA DE SUS CONTRINGANTES. GRACIAS A ESA SINIESTRA CEREMONIA PODIA MANTENER SU JUVENTUD.



PERO LA LLEGADA DE KUNG LAO, UN NOBLE Y MISTICO MONJE SHAOLIN CAMBIO LAS COSAS. LA FUERZA Y VELOCIDAD DEL MONJE FUERON UNA PRUEBA DEMASIADO DURA PARA EL CONFIADO SHANG TSUNG. KUNG LAO GANO LA PELEA Y EL TITULO DE GRAN CAMPEON QUE TSUNG DEFENDIA CON TANTA DESESPERACION.

AÑOS MAS TARDE, TRAS LA MISTERIOSA MUERTE DE UNO DE LOS TRES GRANDES MAESTROS DEL TORNEO REGRESO SHANG TSUNG. HABIA ENVEJECIDO EN FORMA PREMATURA Y ESTABA DEBILITADO POR NO HABER PODIDO COMPLACER A SUS DIOSES. FUE CUANDO TSUNG INVITO PARA COMBATIR CON LAO A UN DISCIPULO DE OTRO MUNDO.

Material escaneado por: JTK's para TOPKIDSCLUB

...SU NOMBRE ERA GORO Y TENIA UNA VELOCIDAD INCREIBLE Y UNA FUERZA JAMAS IGUALADA. AUNQUE KUNG LAO LUCHO DURAMENTE, GORO PROBO SER EL MEJOR DE LOS DOS.

PARA ESTE ANTIGUO TORNEO LA VICTORIA MARCABA EL FIN DE UNA ERA...

Y EL COMIENZO DE UN MALIGNO PERIODO...

...UNO QUE ALEJARIA A LOS SHAOLIN DE SU PROPIO TORNEO Y QUE GARANTIZARIA A SHANG TSUNG LA INMORTALIDAD QUE TANTO DESEABA.

Material Escaneado por: JTKc para TOPKIDSCLUB

500 AÑOS DESPUES...
LA PROVINCIA DE HONAN, CHINA. EL DIA DE HOY.
LIU KANG HA OIDO HISTORIAS Y RUMORES SOBRE EL TORNEO DE ARTES MARCIALES DE SHANG TSUNG. SABE BIEN QUE HAY ALGO DIABOLICO TRAS ESA COMPETENCIA, POR ESO DEBE DECIDIR SI ACEPTA LA INVITACION QUE ACABA DE RECIBIR.
TENGO ENTENDIDO QUE PEDISTE PERMISO PARA COMPETIR EN EL TORNEO DE SHANG TSUNG.
SI MAESTRO WU...SE ME PIDIO QUE ASISTA.
NO DEBES DEJAR DE VER EL VERDADERO MOTIVO DE LA INVITACION. A SUS OJOS TU DERROTA EN MANOS DE GORO PONDRIA FIN, CIERTAMENTE A LA AMENAZA DE QUE LOS SHAOLIN RETOMEMOS ALGUNA VEZ EL CONTROL DEL TORNEO.
PERO GORO SE HA VUELTO MUY CONFIADO.
COMO HARIA CUALQUIER LUCHADOR CON 500 AÑOS DE VICTORIAS CONSECUTIVAS.
TU MENTE Y TU ESPIRITU DEBEN UNIRSE PARA CAMINAR CON EL VIENTO. ESOS ATRIBUTOS TE DARAN LA POSIBILIDAD DE PONER FIN A LA PERFIDIA DE SHANG TSUNG.
TIENES MI PERMISO LIU KANG. LOS SHAOLIN DEPENDEMOS DE TU VICTORIA!
NO FALLARE!...
ESA ES MI PROMESA!
Material escaneado por: JTK print
TVTOPKIDSCLUB

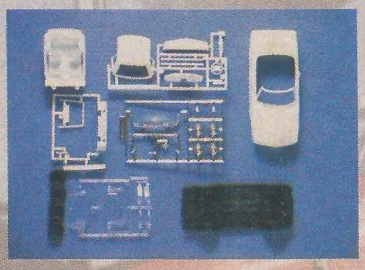
Material escaneado por: JTKc para F/TOPKIDSCLUB

CONTINUARÁ...

Para armar tu Mercedes 450 Rally

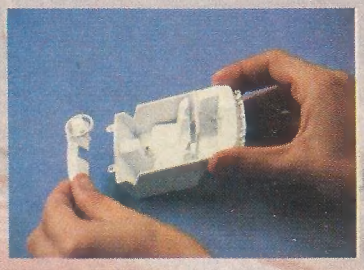
No se trata solamente de meterse con las máquinas y quedar atrapado por la magia de las imágens. También podemos hacer cosas con nuestras manos poniendo en juego toda la habilidad que tenemos.

1



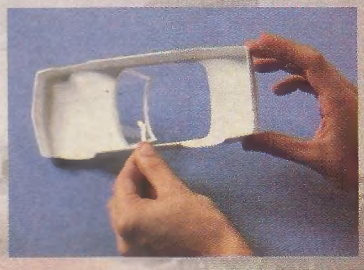
Este es el kit de piezas para comenzar la tarea (te recomendamos pintar las piezas antes, siguiendo el modelo y tu propio gusto). Sugerencias de colores a pie de página.

2



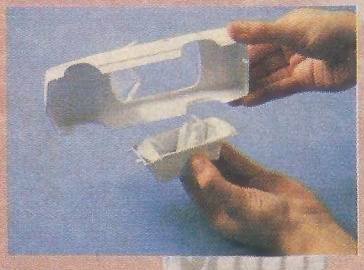
Pegar el arco antivuelco con su barra de contención. Pegar palanca de cambios. Pegar el volante al tablero y el tablero a la cabina.

3



Pegar a la carrocería el parabrisas y el espejo retrovisor.

4

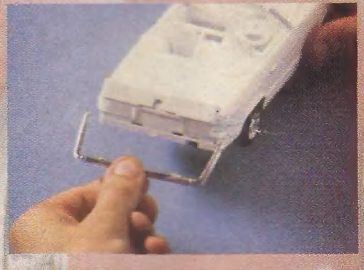


Pegar cabina a carrocería.

5

Colocar los ejes en el chasis.
Pegar en los extremos las ruedas y en las ruedas los neumáticos.
Una vez armado pegar el chasis a la carrocería.

6



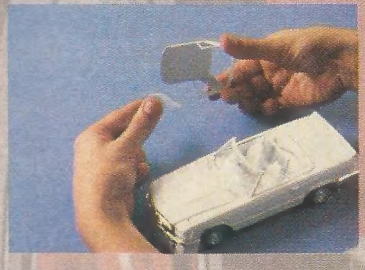
Pegar a la carrocería las luces traseras, el alerón y el paragolpe.

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB

7

Pegar a la carrocería las luces delanteras y de posición. Pegar el spoiler y la parrilla a la carrocería. En la parrilla pegar las luces anti-niebla.

8



Pegar vidrios traseros al techo.
Pegar el techo a la carrocería.
Las calcomanías completan el modelo.

9

Así tendrás el Mercedes 450 Rally de REVELL.
REVELL es la empresa número uno en el mundo en model kits.

COLORES SUGERIDOS

CALCOS: Puedes seguir la fotografía del modelo terminado para su colocación.
NEGRO: Palanca de cambios, chasis, centro de llantas, agujeros en llantas.
PLATEADO: Armazón, manijas de puertas, emblema de capot y baúl, ribete sobre tablero en instrumentos.
TOSTADOS: Todo el interior menos el piso.
MARRON: Piso interior.
AMBAR, ROJO Y PLATEADO: Cara interior de las luces traseras.
AMBAR: Luces del frente.

© 1992 Revell AG. REVELL IS THE REGISTERED TRADE MARK OF REVELL INC., U.S.A.

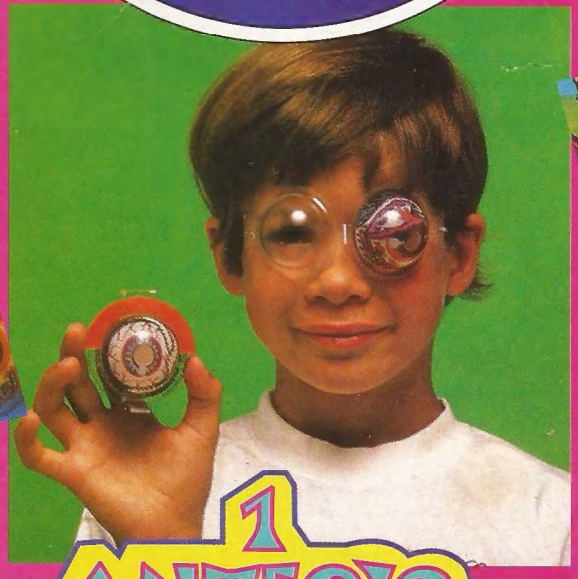
¡COSA DE LOCOS!

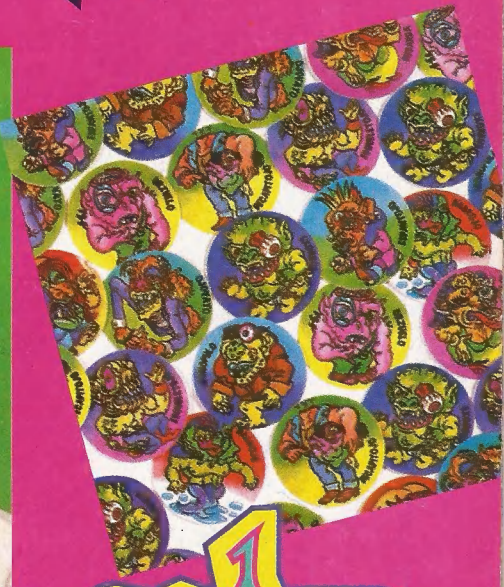
ya salió:

CHICLE GLOBO

OJO-LOCO

Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB





6 CHICLES BOLITA + **1 ANTEOJO LOCO** + **1 STICKER OJO-LOCO**

Variados sabores tutti-fruti

Para jugar y divertirse

Con monstruosos personajes

Otro producto CROMY® sensacional.

TERMINATOR™ 2
ACTION FIGURE
Material escaneado
por: JTKc
para
/TOPKIDSCLUB
Está entre nosotros!
LA LINEA DE
MUÑECOS ARTICULADOS
CON COMPLEMENTOS Y ACCESORIOS
Jocsa